

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №7»**

Рассмотрено на заседании МО
естественно - научного цикла
Протокол № 1
от 30.08. 2023 г
Руководитель МО
_____/Еслемесова Г.М./

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
Протокол № 1 от 30.08.2023 г

Утверждено
приказом директора
МКОУ СОШ №7
№ 145 – О от 01.09.2023 г
_____/Прокопова С.В./

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
технической направленности**

«Мульти студия»

Уровень программы: базовый уровень
Срок реализации программы: 1 год
Возрастная категория: от 11 до 14 лет
Форма обучения: очная

Автор-составитель:
Богданов Иван Сергеевич
педагог дополнительного
образования

ст. Беломечетская, 2023

Пояснительная записка

Актуальность программы

Определяется, прежде всего, запросом со стороны детей и родителей на программу, как наиболее интересному виду творческой деятельности, связанную с новыми технологиями, конструированием и экранным искусством, и дающую, с наибольшей полнотой, возможность развития физиологических способностей и самореализации.

Создавая героев мультипликационного фильма и декорации: из пластилина, делая аппликации, вырезая силуэты, рисуя красками, фломастерами, мягкими материалами, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов. Искусство анимации развивает творческую мысль, формирует умение оригинальной подачи видения окружающего мира.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные роли: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора, формируются умения пользоваться компьютерной техникой и программным обеспечением, мультистанками, камерой, освещением, инструкциями, работать в команде. Программа предполагает – раскрытие индивидуальных способностей учащегося, развитие определенных способностей для адаптации в окружающем мире; – расширение кругозора учащихся, повышение эмоциональной культуры, культуры мышления. Актуальность программы также обусловлена ее технической значимостью. Учащиеся приобретают опыт работы с информационными объектами, с помощью которых осуществляется видеосъемка и проводится монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов. Получение базовых знаний и навыков в области создания мультипликации научит планировать процесс съемки, креативно мыслить, работать в коллективе. Дополнительная образовательная программа студии мультипликации стала результатом педагогического поиска эффективной формы детского творческого коллектива и организации его жизнедеятельности через широкую палитру видов творческой деятельности.

Направленность программы

Программа «Мульт студия» имеет техническую направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Программа ориентирована на изучение основных графических и мультимедийных компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. При этом главное внимание уделяется не масштабу или объему информационного блока, а способам его освоения, развитию познавательного и творческого потенциала ребенка. Она рассчитана на детей младшего школьного возраста, желающих приобрести начальные знания в области основ анимации и мультипликации.

Программа построена на принципах: научности, доступности, наглядности, преемственности, сознательности и активности (используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества и другие).

Новизна программы заключается в том, что позволяет детям младшего школьного возраста в форме познавательной деятельности раскрыть возможности мультипликации, развивать и совершенствовать практические умения и навыки по созданию анимационного фильма, попробовать себя в роли режиссера, аниматора, монтажера и актера. Интегрирование различных видов изобразительной (рисование, лепка, конструирование, изготовление кукол из различных материалов) и технической (освоение различных техник съемки, работа с фото-, видео- и аудиоаппаратурой, специальным

программным обеспечением) деятельности дает возможности овладения новыми навыками и расширения круга интересов детей.

Отличительные особенности программы

При реализации программы, одной из основных педагогических технологий является **игровая технология**. Игра используется не только как средство развития каждого ребенка, но и как основа игровой технологии при организации всего образовательного процесса. Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через игру он знакомится с поведением и взаимоотношениями сверстников, а также взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, в игре ребенок приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, соответствующим взятой на себя роли.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажами. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у учащихся развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет помогает активизировать образовательный процесс и является необходимым условием эмоционально-чувственного развития учащихся, что необходимо при создании мультфильмов.

В ходе освоения образовательной программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется **технология развивающего обучения**, которая предполагает взаимодействие педагога и детей на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей ребенка, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Проектная технология при реализации программы Мультипликация позволяет осуществлять активное формирование детского мышления и восприятия, основ продуктивной деятельности. Дети приобретают опыт целеполагания, поиска необходимых ресурсов, планирования собственной деятельности и ее осуществления, достижения результата, анализа соответствия цели и результата. Применение данной технологии способствует (в большей или меньшей мере) развитию у детей таких способностей как:

- исследовательские (генерировать идеи, выбирать лучшее решение); – социальное взаимодействие (сотрудничать в процессе учебной деятельности, оказывать помощь товарищам и принимать их помощь, следить за ходом совместной работы и направлять ее в нужное русло);
- оценочные (оценивать ход, результат своей деятельности и деятельности других); – информационные (самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; выявлять, какой информации или каких умений недостает);
- презентационные (выступать перед аудиторией; отвечать на запланированные и незапланированные вопросы; использовать различные средства наглядности; демонстрировать артистические возможности);
- рефлексивные (отвечать на вопросы: «Чему я научился?», «Чему мне необходимо научиться?»);
- менеджерские (проектировать процесс; планировать деятельность, время, ресурсы; принимать решение; распределять обязанности при выполнении коллективного дела).

Особое внимание уделяется применению *личностно-ориентированной технологии*, когда главной ценностью образовательного процесса определяется сам ребенок, культура, творчество. В этом случае образование - это деятельность, которая охраняет и поддерживает детство ребенка, сохраняет, передает и развивает культуру, создает творческую среду развития ребенка, подготавливает его к жизни в современном обществе, стимулирует индивидуальное и коллективное творчество. Особенно актуальным в данном случае является соблюдение принципа природосообразности.

Адресат программы

Программа «Студия мультипликации» рассчитана на детей 11 – 14 лет, желающих научиться создавать мультфильмы. В группе занимаются мальчики и девочки.

В группах собираются дети с разным уровнем развития. Набор в группы осуществляется по желанию ребенка. Наличие базовых знаний и определенной физической и практической подготовки для занятий в студии не обязательно.

Организация образовательного процесса

Основная форма занятия – комплексное учебное занятие, включающее в себя вопросы теории и практики, при организации которого органически сочетаются **индивидуальные и групповые формы работы с учащимися.**

Программа данного курса представляет систему занятий для детей от 11 до 14 лет и рассчитана на 1 год обучения. Набор детей в объединение осуществляется по желанию и заявлению родителей. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности, занятия проводятся: 2 раза в неделю по 1 академическому часу. Состав группы составляет 7 - 20 человек и является постоянным. Программа рассчитана на 102 часа в год (34 недели). Темы и занятия распределяются с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся.

Теоретическая часть занятий проводится в форме бесед, мультимедийных занятий с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов. Основная форма работы в студии – практические занятия. Практическая часть состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме). Ученики выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наброски и зарисовки). Рисование воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение.

2. Декоративно-прикладное творчество. Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.

3. Анимационный тайминг: раскадровка сюжета, анимационное действие, съемка.

Цель и задачи программы

Цель программы - создание условий для развития творческих способностей и начальных технических навыков у детей младшего школьного возраста посредством организации занятий по мультипликации.

Задачи:

Образовательные:

1. ознакомиться со способами организации и поиска информации об истории анимации и мультипликации, способах создания анимации и профессиях, связанных с мультипликацией;

2. овладеть умением работать с различными видами информации (в том числе текстовой, графической, звуковой, видеоинформацией) в процессе формирования навыков работы с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой;

3. освоить инструментальные компьютерные среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

4. создать завершенные групповые творческие проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создать мини-мультфильм, видеоклип, анимационную работу и т.п.).

Развивающие:

1. воспитать ценностные основы информационной культуры, уважительного отношения к авторским правам;

2. практически применить сотрудничество в коллективной информационной деятельности;

3. развивать интеллектуальные, коммуникативные способности личности;

4. воспитать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;

5. формировать понимания необходимости оценки и самооценки выполненной работы по предложенным критериям;

6. сформировать широкую мотивационную основу творческой деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы.

Воспитательные:

1. воспитать у ребят установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;

2. воспитать у детей стремления выразить свои творческие способности в мультипликации, фото и видеосъёмке;

3. воспитать самостоятельность при выполнении заданий;

4. воспитать аккуратности и собранности при работе с техникой.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: от 11 до 14 лет

Отличительные особенности данной образовательной программы заключаются в том, что она построена на практико ориентированном подходе, учебные часы предполагают деления на теоретические и практические занятия, обучение проводится в игровой и занимательной форме. Педагог вправе наполнить курс содержательно, не нарушая логики построения программы.

Содержание программы

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование блоков, разделов программы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	<i>Теоретические основы мультипликации</i>	10	5	5
2	<i>«Первые шаги к созданию мультфильма»</i>	26	10	16
3	<i>«Пластининовая анимация»</i>	28	10	18
4	<i>«Кукольная анимация»</i>	24	10	14
5	<i>«Рисованная анимация»</i>	14	4	10
Итого за учебный год		102	39	63

Содержание учебного плана

1. **Теоретические и практические основы мультипликации (теория – 5 ч.) (практика – 5 ч.)**
 - 1.1. Вводное занятие. Знакомство с планом работы объединения. Инструктаж по ТБ. Рисование.
Теоретическая часть. Знакомство со студией (кабинетом) мультипликации «Мир мультиков». Знакомство с планом работы объединения. Порядок и содержание занятий, демонстрация мультфильма «Мультприветствие» снятого с помощью программы «Zu3D. «Мультипликатор». Правила поведения в кабинете во время занятий. Инструктаж по технике безопасности Условия безопасной работы.
 - 1.2. Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой. Рисование.
Теоретическая часть. Беседа о любимых мультфильмах. Наблюдение за поведением, мимикой, передвижениями героев. Обсуждение поступков героев.
 - 1.3. Презентация на тему «История мультипликации». Словарная работа (мультипликация, анимация). *Теоретическая часть.* Знакомство с понятиями «мультипликация», «анимация» - словарная работа. Просмотр презентации и обсуждение. Обсуждение правил безопасности при работе с ножницами. Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов. *Теоретическая часть.* Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации:
 - 1.4. Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов.
Теоретическая часть. Просмотр презентации и обсуждение различных видов мультипликации: кукольная анимация, пластилиновая анимация, силуэтная и коллажная анимация, компьютерная анимация, электронная анимация, техника порошка, живописная анимация. Повтор правил безопасности при работе с ножницами.
 - 1.5. Продолжение знакомства с видами мультипликации. Вырезание из бумаги героев по шаблону, наклеивание на картон. Инструктаж по ТБ.
Практическая часть. Вырезание из бумаги героев мультфильмов по шаблону с целью выявления навыков вырезания. Наклеивание на картон вырезанных героев.
 - 1.6. Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу. Разгадывание кроссворда про героев мультипликации. Раскрашивание.
Практическая часть. Рисование по точкам (проверка знания чисел от 1 до 41), раскраска героев. Выбор лучших работ путем голосования (критерии оценки: последовательное соединение чисел, аккуратность)
2. **«Первые шаги к созданию мультфильма» (теория – 10 ч.), (практика – 16 ч.)**
 - 2.1. Подготовка к созданию мультфильма (выбор сказки из предложенных; обговаривание плана действий пошагово). *Теоретическая часть.* Выбор темы мультфильма из предложенных сказок. Создание плана пошаговых действий для мультфильма. Обсуждение сценария, декораций и героев.
 - 2.2. Знакомство с видами декораций (словарная работа). Обсуждение, подбор декораций для мультфильма.
Теоретическая часть. Беседа по созданию героев мультфильма. Что такое декорации? Виды декораций. Продумывание декораций для мультфильма. Повтор правил работы с ножницами и ножом.
 - 2.3. Выбор материала для изготовления декораций и героев для фильма. Повтор правил обращения с ножницами. Изготовление героев из бумаги и картона.

- Практическая часть.* Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.
- 2.4. Изготовление декораций и героев из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы чтения текста.
Практическая часть. Подбор материала для изготовления героев мультфильма и декораций. Изготовление героев, декораций.
- 2.5. Знакомство с программой для съемки мультфильма, веб-камерой. Инструкция по ТБ при работе с компьютером (презентация). *Теоретическая часть.* Информация о программе «Цифровая мультипликационная студия «Мультипликатор» и её возможностях. Элементы управления. Текущий инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером.
- 2.6. Установка макета-сцены, декораций, героев. Пробные стоп-кадровые съемки (упражнения).
Практическая часть. Установка декораций, расстановка героев.
- 2.7. Порядок действий при стоп-кадровой съемке. Словарная работа («раскадровка»). Съемка. Просмотр. Обсуждение.
Теоретическая часть. Объяснение порядка действий при покадровой съемке («захват кадра», «раскадровка») фильма.
- 2.8. Стоп-кадровая съемка сцен сказки «Теремок» на новый лад». Просмотр. Исправление ошибок.
Практическая часть. Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.
- 2.9. Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр. Корректировка. Осуждение.
Практическая часть. Съемка фильма согласно сценарию сказки. Обсуждение по окончанию просмотра снятого материала, выявление и исправление ошибок.
- 2.10. Стоп-кадровая съемка сцен сказки согласно сценарию. Просмотр. Осуждение. Прослушивание и запись речи героев.
Практическая часть. Прослушивание ролей. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.
- 2.11. Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр, исправление ошибок. Запись речи героев. Прослушивание. *Практическая часть.* Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.
- 2.12. Стоп-кадровая съемка сцен сказки по сценарию. Запись звука. Просмотр, обсуждение.
Практическая часть. Прослушивание ролей, работа над постановкой интонации. Запись звука. Обсуждение, удаление лишних звуковых записей.
- 2.13. Съемка финальной сцены сказки. Запись речи героев. Просмотр, обсуждение.
Практическая часть. Съемка финальной сцены сказки. Запись речи героев. Просмотр. Обсуждение.
- 2.14. Словарная работа. Знакомство с титрами. Подбор музыки к сказке. Подготовка к монтажу.
Теоретическая часть. Знакомство с понятиями «титры», «субтитры». Определение места хранения аудиофайлов в ноутбуке. Обсуждение подходящей музыки для сказки.
- 2.15. Монтаж мультфильма (добавление речи героев, музыки, титров). Сохранение готового фильма.
Практическая часть. Добавление титров и музыки в фильм. Монтаж

- мультфильма-сказки (наложение записанного звука на дорожку с кадрами)
- 2.16. Подготовка к просмотру готового мультфильма-сказки. Просмотр, обсуждение. Учет замечаний.
Практическая часть. Знакомство с функцией сохранения фильма. Всей командой просматривается мультфильм. Обсуждаются замечания, предложения и пожелания.
- 2.17. Итоговое занятие. Тест-опрос пройденного материала. Награждение наиболее активных детей.
Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.
- 3. «Пластилиновая анимация» (теория – 10 ч.), (практика – 18 ч.)**
- 3.1. Работа над сюжетом для нового мультфильма на тему «Новый год».
Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Новый год».
- 3.2. Работа над сценарием мультфильма про Новый год.
Теоретическая часть. Раскручивание сценария.
- 3.3. Продумывание, выбор материала для изготовления декораций. *Практическая часть.* Рисование сцен к мультфильму.
- 3.4. Продолжение работы над сценарием, выбор героев; рисование сцен мультфильма.
Практическая часть. Рисование сцен к мультфильму.
- 3.5. Изготовление героев, сцены-макета.
Теоретическая часть. Постановка задач. Объяснение поэтапного изготовления героев, сцены.
- 3.6. Изготовление героев, декораций.
Практическая часть. Изготовление героев, декораций.
- 3.7. Изготовление героев, декораций.
Практическая часть. Изготовление героев, декораций. Написание речи для озвучивания мультфильма. Проговаривание ролей (пробы).
- 3.8. Распределение ролей. Пробы озвучивания.
Теоретическая часть. Постановка задач. Распределение ролей между детьми.
- 3.9. Установка сцены, расстановка героев. Пробные съемки. *Теоретическая часть.* Повтор возможностей программы. Напоминание правил во время съемок.
- 3.10. Стоп-кадровая съемка мультфильма.
Практическая часть. Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.
- 3.11. Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.
Теоретическая часть. Подготовка детей к записи речи героев.
- 3.12. Стоп-кадровая съемка мультфильма.
Практическая часть. Съемка. Обсуждение при просмотре. Корректировка по необходимости.
- 3.13. Озвучивание. Наложение звука. Просмотр.
Практическая часть. Прослушивание ролей. Запись звука. Наложение звука. Просмотр.
- 3.14. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр.
Практическая часть. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр. Корректировка.
- 3.15. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр.
Практическая часть. Стоп-кадровая съемка мультфильма. Просмотр. Обсуждение.
- 3.16. Озвучивание мультфильма. Просмотр отснятого материала. Обсуждение.

- Теоретическая часть.* Проговаривание ролей.
- 3.17. Монтаж мультфильма.
Теоретическая часть. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Объяснение правил и показ монтажа.
- 3.18. Наложение титров, музыки.
Практическая часть. Создание титров, наложение музыки. Просмотр и корректировка смонтированного фильма. Сохранение готового мультфильма. Просмотр мультфильма, обсуждение недочетов.
- 3.19. Подготовка мультфильма к демонстрации.
Практическая часть. Просмотр мультфильма. Обсуждение, учет замечаний, предложений и пожеланий при съемке следующего фильма.
- 3.20. Демонстрация фильма. Обсуждение.
Практическая часть. Просмотр мультфильма. Высказывание пожеланий при съемке следующего фильма.
- 3.21. Итоговое занятие.
Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.
- 4. «Кукольная анимация» (теория – 10 ч.), (практика – 14 ч.)**
- 4.1. Просмотр и обсуждение кукольных мультфильмов.
Теоретическая часть. Просмотр кукольных мультфильмов. Обсуждение.
- 4.2. Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма.
Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос»
- 4.3. Работа над составлением сюжета и сценария для нового мультфильма.
Теоретическая часть. Придумывание сюжета к мультфильму на тему «Загадочный космос»
- 4.4. Написание сценария. Распределение ролей.
Практическая часть. Написание сценария, рисование героев.
- 4.5. Изготовление героев и декораций.
Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)
- 4.6. Изготовление героев и декораций.
Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)
- 4.7. Изготовление героев и декораций.
Практическая часть. Изготовление героев, использование готовых игрушек (при наличии у детей)
- 4.8. Покадровая съемка сцен мультфильма.
Теоретическая часть. Повторение сценария.
- 4.9. Покадровая съемка мультфильма.
Практическая часть. Съемка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала.
- 4.10. Покадровая съемка мультфильма.
Практическая часть. Съемка сцен мультфильма по частям. Создание папки для хранения проектов будущего мультфильма на рабочем столе компьютера. Сохранение отснятого материала. Просмотр проектов мультфильма, обсуждение.
- 4.11. Озвучивание и создание мультфильма.
Теоретическая часть. Знакомство с программой «Аудио Мастер» для записи звука, изменения голоса, наложения фона в мультфильм. Выбор музыкального

- сопровождения.
- 4.12. Монтаж мультфильма.
Практическая часть. Нахождение в компьютере сохраненных проектов мультфильма. Упражнения по монтажу снятого материала. Подбор музыки из предложенных вариантов. Сохранение смонтированного материала.
- 4.13. Наложение титров, музыки. Подготовка фильма к демонстрации.
Теоретическая часть. Повтор правил наложения титров в программе Windows Movie Maker.
- 4.14. Демонстрация фильма. Обсуждение.
Практическая часть. Просмотр мультфильма. Обсуждение.
- 4.15. Итоговое занятие.
Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.
- 5. «Рисованная анимация» (теория – 4 ч.), (практика – 10 ч.)**
- 5.1. Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов.
Теоретическая часть. История создания рисованной анимации.
- 5.2. Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов.
Практическая часть. Рисование животного в программе OpenOffice.
- 5.3. Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов.
Теоретическая часть. Как создаются компьютерные мультфильмы.
- 5.4. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты. *Теоретическая часть.* Объяснение процесса съемки. Определение, что снимать и как.
- 5.5. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты. *Практическая часть.* Создание мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)
- 5.6. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты. *Практическая часть.* Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)
- 5.7. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты. *Практическая часть.* Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)
- 5.8. Маленькие мультики своими руками. Индивидуальные проекты. *Практическая часть.* Создание рисованных мини-мультфильмов в программе Zu3D. «Мультипликатор». (Самостоятельная работа)
- 5.9. Итоговое занятие.
Практическая часть. Обсуждение планов на будущее. Награждение наиболее отличившихся детей.

Планируемые результаты

Предметные:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- обучающиеся должны знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- обучающиеся должны знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- обучающиеся должны знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;

- научиться передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);

Метапредметные:

- обучающиеся научиться изготавливать персонажей мультфильмов из разных материалов (пластилина, бумаги и т.п.);
- обучающиеся научиться пользоваться компьютерными графическими инструментами для создания и монтажа мультфильма;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа.

Личностного развития:

- обучающиеся научиться определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- обучающиеся научиться проявлять творчество в создании своей работы.

ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- хорошо освещенный и проветриваемый учебный класс с партами и стульями по количеству учащихся;
- ноутбук, фотоаппарат или телефон;
- канцелярия;
- звуковая аппаратура, микрофоны;
- аудио-видео фонд;
- фонарь-софит
- настольная сцена
- настольные переносные конструкции
- игрушки – герои

ценочные материалы и формы аттестации

Входная и заключительная диагностика проводятся (в начале и в конце года).

- *Входной контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

- *Итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения - определение уровня усвоения программы каждым учеником. Формы проведения: опрос учащихся, выставка детских работ (персонажи, декорации и т.д), показ мультипликационных видео.

Формы контроля:

- самостоятельные работы в различных техниках мультипликации;
- творческие задания;
- анкетирование;
- презентации творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта - защита творческого проекта, реализации собственной компетентности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Пунько Н.П., Дунаевская О.П. «Секреты детской мультипликации: перекладка». М., Издательство Линка-ПРЕСС, 2017г.
2. Почивалов А. В. «Пластилиновый мультфильм своими руками». Издательство Эксмо, 2017 г.
3. Анна Милборн Я рисую мультики. М.: Издательство Росмэн, 2003г.
4. Иванова Ю.Н. «Мультфильмы. Секреты анимации». Издательство: Настя и Никита, 2017 г.
5. А.И. Плотникова Семейная мультипликация в действии. Практическое руководство. Изд. система Ridero, 2018г.
6. Уолтер Фостер «Основы анимации», учебное пособие. Издательство «АСТ», 2003г. (электронная библиотека)
7. Марк Саймон «Как создать собственный мультфильм. Анимация двумерных персонажей». М.: НТ Пресс., 2006г.
8. Игнатова. Вектор пластилина.- М.: Отдельное издание, 2013. – 143 с.
9. Нагибина М. Волшебная азбука. Анимация от А до Я. -М.: Перспектива, 2011. – 148 с

